PlayStation Blast

www.play[...]nblast.com.br

EDIÇÃO **Nº10** MAR/**2013**

TOMB RAIDER

Musa PlayStation

Poucas protagonistas femininas dos videogames alcançaram a fama de Lara Croft, que não só acaba de receber uma grande nova aventura para PS3, como também toda uma edição da Revista PlayStation Blast dedicada a ela. Nessa edição, nós desvendamos o mais novo Tomb Raider na Análise desse aguardado título, exploramos o passado da série em um Blast from the Past e listamos as 10 maiores musas dos videogames. Você ainda confere Análises dos recentes grandes lançamentos para as plataformas PlayStation como o violento God of War: Ascension (PS3) e o retaliador Metal Gear Rising: Revengeance (PS3). Também trazemos Prévias de aguardadíssimos títulos como Soul Sacrifice (PS Vita), Assassin's Creed IV (PS3) e Injustice: Gods Among Us (PS3). Boa leitura! **– Rafael Neves**

PLAYSTATION BLAST

DIRETOR GERAL / EDITORIAL / PROJETO GRÁFICO
Sérgio Estrella

DIRETOR DE PAUTAS
Rodrigo Estevam

DIRETOR DE REVISÃO
Alberto Canen

DIRETOR DE DIAGRAMAÇÃO
Leandro Fernandes

REDAÇÃO

Samuel Coelho
Jean Aluhandri Duarte
Filipe Salles
Rayner Lacerda
Leandro Fernandes
Rafael Becker

REVISÃO

Rafael Becker
Gabriel Toschi
Leandro Freire
José Carlos Alves

DIAGRAMAÇÃO

David Vieira
Agatha Christine
Leandro Fernandes
Ricardo Ronda
Guilherme Vargas
Paulo Henrique

CAPA

Diego Migueis

Fim do Mundo! *por* ***Sybellyus Paiva***

BLAST FROM THE PAST

TOMB RAIDER

por **Samuel Coelho**

Revisão: José Carlos
Diagramação: Paulo Henrique

PlayStation

O primeiro game da série Tomb Raider foi lançado em 1996, quando a maneira de se fazer jogos estava num importante momento de transição, com seu modelo de padrões gráficos migrando do velho esquema de renderização em 2D para o de renderizaçao 3D em tempo real. O título foi um dos jogos mais desejados nos decks de CDs de vários gamers dos anos 90. E com o seu lançamento, a personagem Lara Croft adentrou o meio cultural dos games ruidosamente, quase que movida a jatos propulsores e pirotecnia. Confira nesta matéria sobre o game quais foram seus conceitos chave e influências, e fique sabendo um pouco mais do jogo que deixou um memorável legado de ideias para toda uma futura leva de jogos do gênero ação/aventura.

CORE EIDOS INTERACTIVE

O tesouro perdido

A história do jogo gira em torno da busca por um tesouro conhecido como Scion of Atlantis (ou, numa tradução livre, algo como: Cruz de Atlântida, ou Confluência de Atlântida). Este artefato reminiscente do continente lendário que lhe dá nome, de acordo com relatos, detém poderes que colocam seu utilizador em par de igualdade com as capacidades do próprio Criador. O objeto foi trazido à existência pelos três governantes principais da civilização lendária com o objetivo de gerarem, através dele, a temida brigada defensora de Atlântida. Ele fora dividido em três partes como forma de simbolizar o sistema democrático aceito pelos líderes desta terra que, por muito tempo, foi sinônimo de esplendor, poder e prosperidade. E só podia ser usado, quando as três partes fossem reunidas.

No game, Lara é uma arqueóloga caçadora de recompensas, multimilionária e sedenta por aventuras, que é contratada por uma grande corporação conhecida como Natla Technologies para recuperar uma parte do tal Scion of Atlantis, que, de acordo com rumores, estaria perdida em algum lugar das ruínas de uma tumba de um Imperador Maia localizada no Peru. Ao longo do jogo, Lara, enquanto viaja por várias partes do mundo, acabará lutando para encontrar todos os fragmentos do artefato, para que então assim ela possa impedir que ele seja utilizado para propósitos destrutivos.

NATLA TECHNOLOGIES

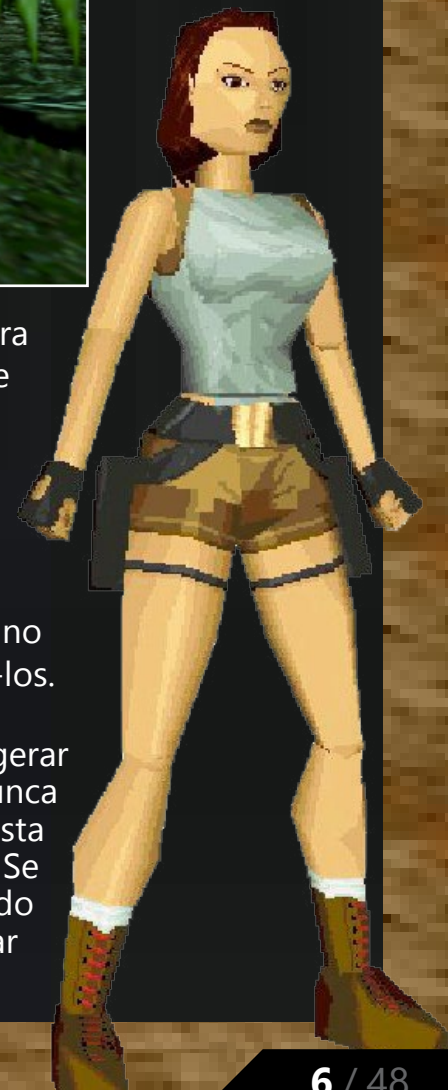
Tumbas, armadilhas, animais selvagens e...vejam...um T-Rex!

A mecânica do game, que parece ter recebido uma boa dose de inspiração dos primeiros games da série Prince of Persia, que ainda eram em 2D, se enquadra facilmente na categoria dos jogos de ação/aventura. Com perspectiva em terceira pessoa e com foco na resolução de puzzles e na exploração de tumbas desoladas, pitorescas, cheias de armadilhas mortais e com séculos e séculos de existência, o jogador controlará Lara por regiões do planeta que abrangem áreas do Peru, da Grécia e até mesmo do lendário continente perdido de Atlântida. Quase a todo instante, o jogador é acometido de uma mescla de sensações motivadoras que o envolvem de curiosidade, medo e um quê de solidão perigosa desencadeado por explorar um lugar abandonado, semi-arruínado e cheio de mistérios.

Poucos momentos foram mais memoráveis na vida gamer deste redator que vos escreve do que bater de frente com o T-Rex numa espécie de vale pré-histórico logo no começo do jogo. Na época, ainda mais pra uma pessoa ainda não completamente acostumada com as maravilhas

que uma experiência de videogame pode proporcionar, bater de frente até com leopardos famintos e macacos selvagens enfurecidos parecia algo de dar medo. Mas quando a pessoa caminhava cautelosamente, sabendo que está no controle de um personagem frágil, e ainda por cima sem fazer a menor ideia do que pode encontrar em meio às ruínas, batia de cara com um bicho de 10 metros louco para destruir com um só golpe a pobre Lara, era difícil controlar o pânico. Mas ainda assim, em meio a isso, o jogo exigia que o jogador se controlasse e buscasse por uma saída daquela situação o mais rápido possível, antes que tudo terminasse num piscar de olhos. Acredite, mesmo com a arquitetura gráfica “pobre” da época, nossa imaginação, aliada à essência e à atmosfera do jogo, trabalhava a toda hora para criar um grau de imersão muito profundo e realista não apenas com essa situação, mas também com várias outras.

Para se defender e evitar os mais variados tipos de perigos, Lara conta com uma série de movimentos acrobáticos, um fôlego quase sobre-humano, e também tem acesso a um arsenal tanto de armas como de itens. Tais objetos devem, em sua maioria, ser encontrados enquanto o jogador explora o cenário, às vezes em lugares bastante ocultos, outras vezes em lugares bastante óbvios. O bom é que no geral tais itens são cumulativos, e encontrá-los uma vez garante ao jogador que ele esteja no inventário ao longo de toda a aventura no decorrer das 15 fases do jogo, até que ele resolva finalmente utilizá-los.

A mecânica de controles implementada para Lara é algo que pode gerar um certo estranhamento e até afastar um pouco os gamers que nunca jogaram um Tomb Raider antes, principalmente se o gamer for desta geração. E a verdade é que esse estranhamento é bem motivado. Se comparado com o esquema de controles suave tão funcional e fluido dos bons games de ação/aventura atuais, fica claro que controlar

Lara no primeiro Tomb Raider é algo complicado. Mas o fato é que esse sistema pode ser dominado, por mais que leve um tempinho. E quando o jogador o domina, é pura alegria. A desenvolvedora sabia dessa dificuldade e, para ajudar os iniciantes a se acostumarem com tal processo de "manobragem", ela criou uma área de treinamento: a Mansão Croft, que servia exclusivamente ao propósito de preparar o jogador, por vezes de forma até bem humorada, para os obstáculos que ele encontraria ao longo da aventura.

Uma exploradora para recordar...

Com seu conceito criado em 1995 por uma antiga companhia britânica de desenvolvimento de games, chamada Core Design, Tomb Raider, em pouquíssimo tempo, consagrou a exploradora de tumbas criada por Toby Gard como um dos maiores ícones de toda a história da indústria dos videogames. Lara em pouco tempo se tornaria um sexy symbol que invadiria não só as obscuras arquiteturas lógicas e aritméticas de vários consoles, como também apareceria nas telas de cinemas e nas páginas de livros e revistas em quadrinhos pelo mundo afora. Além do mais, este primeiro jogo da franquia serviu como um modelo inicial excepcional para o amadurecimento e a migração dos jogos do gênero ação/aventura para uma jogabilidade em 3D imersiva e viciante.

PS3

por ***Filipe Salles***

Revisão: Leandro Freire
Diagramação: Agatha Christine

INJUSTICE
GODS AMONG US

Anunciado no final de maio do ano passado, Injustice: Gods Among Us (PS3) foi recebido com certo ceticismo entre os fãs dos quadrinhos da DC Comics e os aficionados por jogos de luta. Após quase um ano, o novo título criado pelo NetherRealm Studios (responsável por Mortal Kombat, de 2011) está com seu lançamento norte-americano programado para o dia 16 de abril. Confira aqui na revista Playstation Blast o que esperar da pancadaria entre os heróis e vilões mais famosos dos quadrinhos!

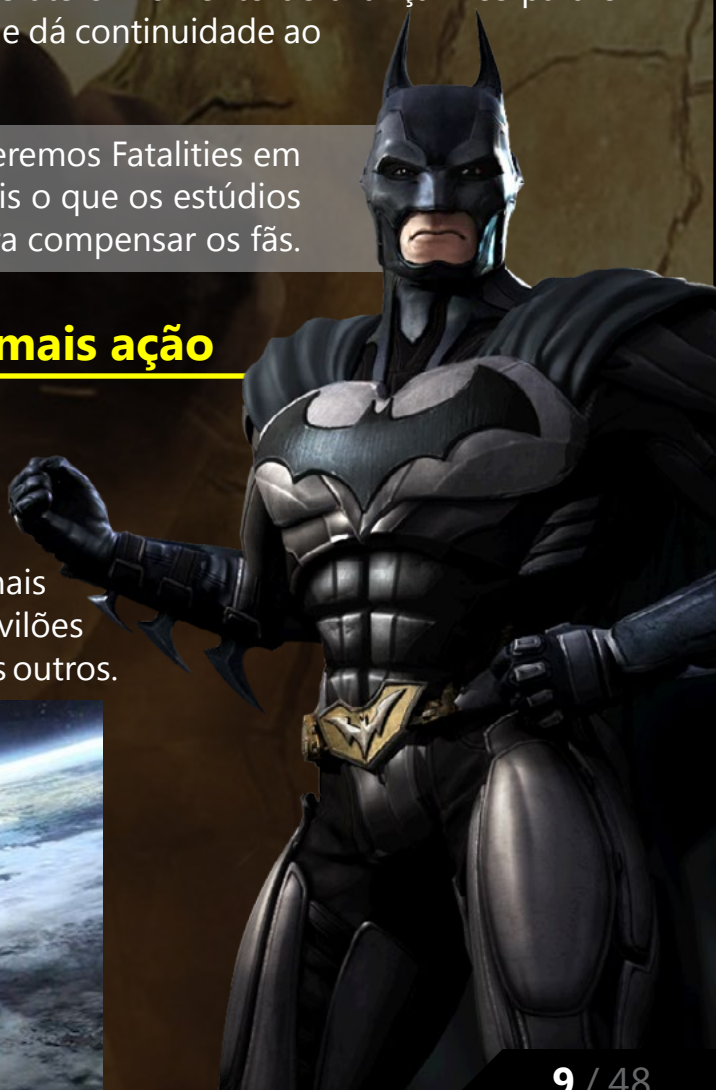
Quando os maiores heróis se tornam a maior ameaça

Com esta premissa, Injustice segue a trama dos quadrinhos de mesmo nome do jogo. Após uma explosão nuclear em Metropolis provocada pelo Coringa, na qual leva a vida de Lois Lane, seu filho ainda não nascido e do melhor amigo do Homem de Aço, Jimmy Olsen. Com estes acontecimentos, o herói mais poderoso da Terra se cansa do sistema atual de governo e da tolerância que é dada aos malfeitores e instaura uma nova ordem mundial, o que acaba por dividir os heróis entre os que estão a favor do novo governo do Super-Homem e os rebeldes, liderados por ninguém menos que o lendário Homem-Morcego.

Semelhanças à parte, o modo história deste jogo será contada de maneira semelhante a já vista em Mortal Kombat (PS3), do mesmo estúdio. Para os que não puderam jogar o jogo mencionado, o modo história segue uma linha na qual em cada capítulo - que dura cerca de três a quatro lutas - temos o foco em um dos personagens, e sua parte na trama é contada em curtas cenas de vídeo que se intercalam entre as lutas até o momento de avançarmos para o capítulo seguinte, com foco em outro personagem, que dá continuidade ao roteiro.

Apesar da mecânica bem parecida, não veremos Fatalities em Injustice: Gods Among Us. Saiba logo mais o que os estúdios NetherRealm preparam para compensar os fãs.

Um pouco menos de violência, muito mais ação

Para quem já conhece a famosa franquia criada por Ed Boon, sabe muito bem que o pai de Liu Kang, Raiden, Sub Zero e companhia não tem o menor pudor de inserir o máximo de violência possível em suas obras. Porém, talvez por não se tratar de personagens originais da NetherRealm, não poderemos ver nossos heróis e vilões favoritos arrancando cabeças, tripas e corações uns dos outros.

Em compensação a isto, e até mesmo uma forma de estabelecer Injustice como um jogo que possui identidade própria ao invés de um "Mortal Kombat com super heróis", teremos lutas mais ágeis e a possibilidade de utilizar quase todos os elementos do cenário contra nossos adversários. Por exemplo, arremessar um carro abandonado nas ruas de Metropolis ou ativar os sistemas de defesa da Batcaverna a seu favor. O mais interessante que pode ser visualizado nos trailers dos combates disponíveis na Internet é que os elementos do cenário não precisam ser utilizados separadamente, mas também podem ser inclusos em seus combos, aumentando drasticamente as possibilidades de fazer seus inimigos beijarem a lona.

Além disto, cada cenário é dividido em diversas partes, e isso significa que teremos a oportunidade de passear pelo estágio cada vez que lançamos – ou somos lançados – através do mesmo. Com isto, cada cenário do jogo pode ter por volta de três ambientes diferentes, nos quais poderemos utilizar a nosso favor conforme mencionado anteriormente.

Tivemos poucas informações de como funcionará o modo online, porém o que pudemos saber de antemão é que ele será semelhante ao que vimos em Mortal Kombat. Porém, devido as reclamações de lag constante nas partidas, a equipe da NetherRealm está ciente do problema e que estão trabalhando em fazer a jogatina online ser totalmente funcional.

Prontos para a guerra

Até o presente momento, temos por volta de vinte personagens disponíveis para mandarmos para a briga, entre eles heróis como Super-Homem, Batman, Arqueiro Verde e Mulher Gavião, e fazendo parte do elenco de vilões temos o caótico palhaço Coringa e sua companheira inseparável Arlequina, a Mulher-Gato, o gênio Lex Luthor e o sinistro Sinestro (me perdoem o péssimo trocadilho), entre outros.

Devido ao pano de fundo histórico bastante conflituoso do jogo, a grande maioria dos heróis e vilões não vieram para brincadeira, e estão equipados com armamento completo para encarar seus rivais, até mesmo aqueles que não tem como principal arma a força bruta, como por exemplo o Homem-Morcego e o Flash. As vestimentas dos personagens conseguem passar muito bem a idéia de se estar vivenciando uma guerra aberta.

Festa estranha com vozes parecidas

Uma grande notícia para nós fãs brasileiros é que Injustice: Gods Among Us será localizado no Brasil, e isso significa que o jogo será traduzido para o português e para quem gosta de ouvir os diálogos em nossa língua nativa, também teremos dublagens em nosso idioma.

Aos que já começaram a pensar que teremos dublagens totalmente desconexas com as que estamos acostumados a ouvir nos desenhos e filmes, informo que estão enganados. O título da WarnerBros Games está sendo dublado pela mesma equipe de dublagem que trabalhou na série animada, como por exemplo Guilherme Briggs, que dá voz ao Homem de Aço na tela da TV. Só torcemos para que a dublagem de Injustice não fique parecida com a de Mortal Kombat, que deixou bastante a desejar.

Injustice na Brasil Game Show 2012

Quem esteve na BGS 2012, que aconteceu no mês de outubro em São Paulo, pôde ter uma provinha do que o jogo de luta poderá proporcionar em seu lançamento. Mesmo com boa parte do número de personagens ainda não disponíveis, pudemos testar o jogo e tirar algumas impressões.

Em primeiro lugar, é inevitável não se lembrar de Mortal Kombat assim que se inicia a luta. A dinâmica de combate de ambos os jogos são bem parecidas mas também há suas particularidades, como por exemplo a ausência de uma tecla para bloqueio (o que ocasionou uma derrota rápida para mim).

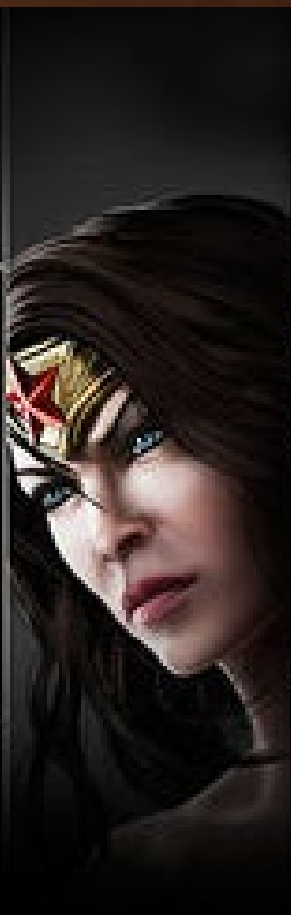
Além disso, é perceptível que Injustice não é amigável para iniciantes no que se refere a facilidade de se executar combos e golpes especiais, e isso implica que sua curva de aprendizado pode ser um pouco maior do que outras franquias do mesmo gênero como Marvel vs. Capcom.

Por fim, teremos um jogo com grandes chances de ser considerado como os melhores gráficos dentro do gênero ao fim desta geração, e seu estilo mais obscuro entrará em contraste com Tekken Tag Tournament 2 (PS3), que por sua vez também apresenta ótimos gráficos, porém seu estilo é bem mais "espalhafatoso" do que veremos em Injustice: Gods Among Us.

EXPECTATIVA
4

Injustice: Gods Among Us (PS3)

NetherRealm Studios / WB Games
Gênero: Luta

Lançamento: 16 de abril de 2013

PSVITA

por ***Rayner Lacerda***

Revisão: Bruna Lima
Diagramação: Leandro Fernandes

Soul Sacrifice

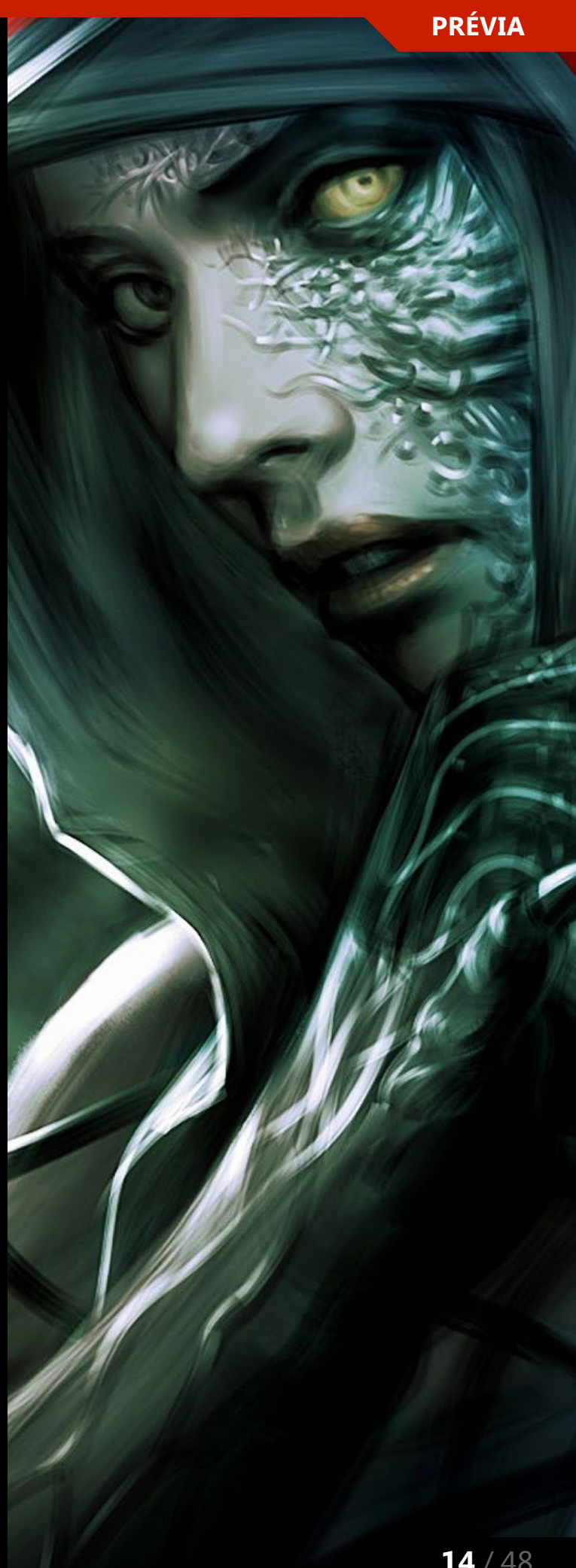
Keiji Inafune. A simples menção deste nome é suficiente para despertar inúmeras emoções nos aficionados por games. Mas, antes que seus olhos comecem a brilhar, não estamos falando de um novo Mega Man, e sim de outra criação do autor. Com uma premissa totalmente diferente, Soul Sacrifice é uma das grandes apostas para o PS Vita e promete alavancar as vendas. Se você, assim como eu, não vê a hora de tirar a poeira do seu portátil, confira com a gente a Prévia desse jogo que tem tudo para ser um sucesso.

Caso seja daqueles fãs exigentes e somente um nome não baste para despertar o seu interesse, podemos acrescentar que o título também está nas competentes mãos de Yasunori Mitsuda. Todo gamer que se preze sabe que ele é simplesmente o cara responsável pela trilha sonora de Chrono Trigger e Chrono Chross, preciso dizer mais?

Ok! Soul Sacrifice conta com um elenco de primeira em sua produção, isso já ficou mais do que óbvio. Mas será que "apenas" isso é suficiente para que o game seja um sucesso? Se me perguntassem, eu diria que sim. Até agora, o jogo tem tudo para ser um estrondo.

Quem não gosta de feiticeiros?

Não sei vocês, mas eu sou simplesmente apaixonado por qualquer coisa que envolva magia. E nenhum elemento melhor para representar essa arte mística do que feiticeiros. Na trama, você acompanha a história de um escravo, mas não qualquer um pois, ao que tudo indica, ele é propriedade de um dos maiores feiticeiros do mundo. Como se não bastasse, o pobre coitado aguarda sua morte trancafiado em uma prisão. Mas como injustiças nem sempre são bem vindas no mundo dos games, o protagonista é surpreendido pelo Golam Book, um poderoso Grimório que, na verdade, é um demônio em forma de livro, com a capacidade de transportar o leitor para vivenciar as histórias ali escritas.

Por vivenciar, entenda reviver os mais terríveis confrontos entre feiticeiros e criaturas assustadoras, além de muito perigosas. Na verdade, esses monstros desempenham um papel importantíssimo no jogo, afinal, eles também já foram feiticeiros que, por abusarem da magia, sofreram graves consequências. Explicando melhor: a trama não faz de você um simples carniceiro, que deve acabar com essas criaturas sem dó nem piedade. Muitos monstros terão uma história, que

explica sua existência e seu triste desfecho. Após derrotar cada monstro, você terá duas opções: salvar a sua pobre alma ou sacrificá-la. Dependendo da escolha, novos feitiços e upgrades serão destravados, além de mudanças na aparência do seu personagem. Tudo leva a crer que o jogo apelará para sua empatia na hora de tomar decisões importantes.

Magia sombria

Como eu disse, no universo do game a magia é fundamental. Porém, não espere simples bolas de fogo pirotécnicas. Aqui ela é sombria, imprevisível, até mesmo grotesca, e possui um alto preço. Como fica evidente pelo próprio título do jogo, o grande diferencial é o sacrifício. Até onde você está disposto a ir para ganhar poder? É uma pergunta chave para entender esse mundo.
O jogador terá a liberdade de usar quase tudo como "moeda de troca" para os seus feitiços. Você pode, por exemplo, pegar algum elemento do cenário como oferenda para ter acesso a uma magia e derrotar os inimigos. Mas isso não é nem o começo. Quer poder de verdade? Que tal sacrificar o próprio braço para conjurar um demônio poderoso? Está jogando com um companheiro? Não se preocupe, você poderá oferecê-lo também e ficar ainda mais forte.

Essa é a grande premissa do game: se quiser poder, prepare-se para tomar decisões egoístas e imorais. Mas cuidado! Ele sempre possui um alto custo. Se você abusar dos sacrifícios, corre o risco de se transformar em um dos horrendos monstros, e terminar como oferenda para um feiticeiro mais sensato.
Não sei vocês, mas eu fiquei muito empolgado com esse sistema. Além de ter acesso a centenas de feitiços (e aproveitar a possibilidade de combinar muitos deles) você também terá todo um apelo emocional que justifique suas escolhas. Tenho certeza de que isso fará toda a diferença, e na hora em que você lançar aquele novo feitiço devastador, com certeza vai se lembrar do que teve de abrir mão para consegui-lo.

Outra ótima novidade foi o anúncio do multiplayer para até quatro pessoas. Você poderá enfrentar hordas de criaturas e cumprir diversos objetivos na companhia dos seus amigos. A grande questão é quanto tempo essa amizade irá durar, afinal, você poderá até mesmo sacrificar seus companheiros de equipe para conseguir poder. Será que a fome por novos feitiços subirá à cabeça daquele seu amigo mais fiel? Prepare-se: fique muito atento e desconfiado quando for convidado para uma jogatina dessas.

Finalmente um título AAA para o Vita?

Não precisa ser nenhum gênio para perceber que o Vita tem um árduo caminho pela frente. Apesar de todos os avisos, súplicas e reclamações dos fãs, a Sony continua ignorando o seu portátil. Isso pode ser claramente visto pelo fato da gigante japonesa não fazer anúncios para ele. O Destination Playstation passou e não tivemos sequer uma menção sobre o portátil.

O corte de preço no Japão, não é suficiente para ressuscitá-lo, ainda mais se esse desconto continuar apenas por lá. Mais importante que isso, o portátil precisa urgentemente de novos títulos de peso, que explorem suas qualidades técnicas. Eu realmente espero que a Sony esteja guardando boas surpresas para a E3. Caso contrário, o Vita irá para o limbo de vez.

Por outro lado, parece que finalmente teremos um jogo decente nesse primeiro semestre. Com enredo original, sombrio e criativo, Soul Sacrifice tem tudo para ser o game que os donos do Vita estão esperando e, mais importante ainda, talvez finalmente tenhamos um título que justifique a compra do portátil. No fim das contas, acredito que valerá a pena sacrificar o seu dinheiro para por as mãos nessa obra de arte.

EXPECTATIVA
5

Soul Sacrifice (PSVita)

Marvelous Entertainment / SCE Japan
Gênero: Ação

Lançamento: 30 de abril de 2013

TOMB RAIDER

PS3

por ***Samuel Coelho***

Revisão: Rafael Becker
Diagramação: David Vieira

Não há dúvidas de que o reboot de Tomb Raider foi um dos lançamentos mais aguardados do ano. A expectativa pelo novo jogo da Lara Croft, desenvolvido pela Crystal Dynamics em parceria com a Eidos Montreal e publicado pela Square Enix, remexeu e fez fervilhar numa escala global o espírito aventureiro dos amantes da heroína mais famosa dos games de uma forma que já não acontecia há muito tempo. Promessas de uma exploradora de tumbas mais humanizada e de uma jogabilidade que valorizasse tanto a ação quanto a exploração e que ampliasse o envolvimento emocional do jogador com tudo o que acontece ao redor da protagonista atraiu a atenção de olhares de gamers ao redor do mundo todo. Confira agora nossa análise e tente descobrir se o renascimento de Lara valeu ou não a pena.

Perdidos no Triângulo da Morte

A nova jornada começa mostrando a recém-formada Lara junta de uma equipe de pesquisa arqueológica passando por sérios apuros numa grande embarcação chamada Endurance, que atravessava as proximidades de uma zona do Triângulo do Dragão quando o grupo buscava por vestígios e indícios da localização de Yamatai, um império lendário e muito antigo que diziam possuir uma rainha que, por intermédio da própria vontade, podia conjurar tempestades e controlar a força do Sol. Ao enfrentar uma forte tempestade, o navio acaba se partindo violentamente ao meio e sua tripulação acaba sendo arremessada à própria sorte nas águas revoltas e destruidoras do Mar do Diabo.

É dessa forma que Lara e seus colegas de empreitada acabam indo parar numa ilha que a princípio parece deserta, mas que logo depois acaba se revelando como um lugar cheio de construções que parecem datar da época da Segunda Guerra Mundial, destroços de aeronaves e embarcações marítimas. E, para completar o cenário da situação com um toque até macabro, tudo indica que o lugar parece também já estar habitado por um grupo de cultistas fanáticos e que ele carrega os tais vestígios que comprovariam a existência do lendário Império de Yamatai e da poderosa e temida rainha Himiko.

É basicamente dessa forma que o jogo começa. Daí pra frente, nossa jovem e inexperiente heroína será jogada cara a cara contra os mais adversos obstáculos, que a colocarão em uma situação onde ou ela evolui e aprende a sobreviver ou ela morre. E ela evolui...muito rapidamente. A imagem que a princípio fora passada pela mídia de que Lara estaria mais humana do que nunca acaba se consolidando, mas talvez não da forma como alguns esperavam.
Na trama, ela jamais se mostra como uma garota frágil e inocente. Aliás, vale ressaltar que o fato de ela ser uma garota em nenhum momento é utilizado como bengala para nos sensibilizar com as situações adversas vivenciadas pela jovem. Desde o princípio, Lara se apresenta como uma pessoa forte, corajosa, determinada e resiliente. O único traço evidente de fraqueza que ela pode passar está ligado a uma certa dose de insegurança. E isso se dá por ela não conhecer bem seus próprios limites devido a sua falta de experiência. Contudo, a personagem percebe rapidamente que é muito mais capaz do que a princípio imaginara ser. Ela logo se dá conta de que, se necessário, para assegurar a sobrevivência de seus colegas e a sua própria, ela consegue matar e subjugar inimigos com muita facilidade.

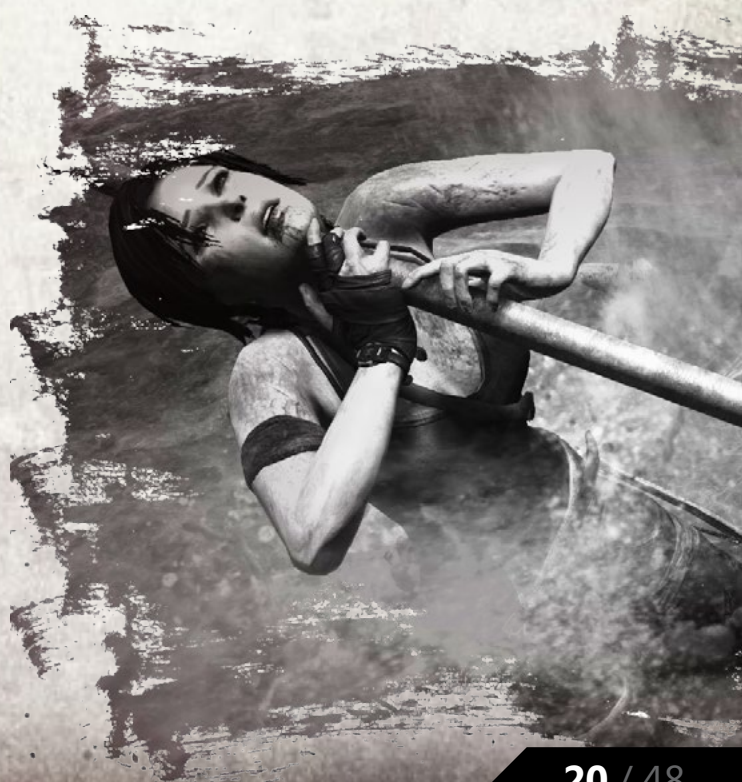
Uma sinergia entre ação, narrativa e exploração

As formas de atuação em combate são diversificadas em gênero e estilo. Você pode, em grande parte das situações, tanto escolher por “tocar o terror” com armas de fogo, quanto optar por elaborar armadilhas e estratégias inteligentes de ataque furtivo. Ambos as opções de aproximação em combate são extremamente funcionais e intuitivas. No jogo você conta com um arsenal de armas que podem ser amplamente customizadas e que possuem níveis de características e atributos variados envolvendo dano, área de fogo e nível de ruído. Boa parte delas pode ser usada de formas variadas e incomuns, tanto no combate quanto na exploração.

Por falar em exploração, o jogador possui meios que facilitam em muito esse processo. Além de contar com a mecânica de uma habilidade chamada Instinto de Sobrevivência, que pode ser ativada a qualquer momento durante o jogo e realça no mapa tudo o que merece uma atenção maior do jogador, o game conta também com um amplo e bem planejado esquema de mapas que nos permite saber o que ainda pode ser descoberto em cada uma das seções da ilha. A movimentação pelos mais variados tipos de terreno é fluida e o progresso de exploração é salvo a cada nova descoberta ou façanha conquistada. Há no título várias *sidequests* envolvendo coleta de tesouros e relíquias. Estes colecionáveis não são colocados para o jogador como simples itens avulsos de pouco significado. Além do fato de adquiri-los implicar em uma boa quantidade de pontos de experiência, quando isso acontecer, Lara ainda torna tudo melhor ao nos explicar, com sua perspicácia de exploradora e arqueóloga, a correlação destes itens com os valores histórico-culturais da ilha.

Os cenários do jogo são ricos de personalidade atmosférica, beleza, ótima física e propósito, sendo que é fácil perceber que cada pedacinho do ambiente foi projetado com esmero. Definitivamente dá gosto de explorar, reexplorar e admirar todos os cantos possíveis da ilha. Até mesmo quando embarcarmos na realização de algumas sidequests bobinhas, quase sempre ainda assim prevalece a sensação de que estamos fazendo alguma coisa em favor do progresso da história e de que realmente estamos imersos no universo do jogo. Raramente sentimos que já nos afastamos demais da linha ideológica principal do que está acontecendo, principalmente porque somos facilmente envolvidos pelas motivações e interesses da personagem principal.

Tomada: 1, AÇÃO!

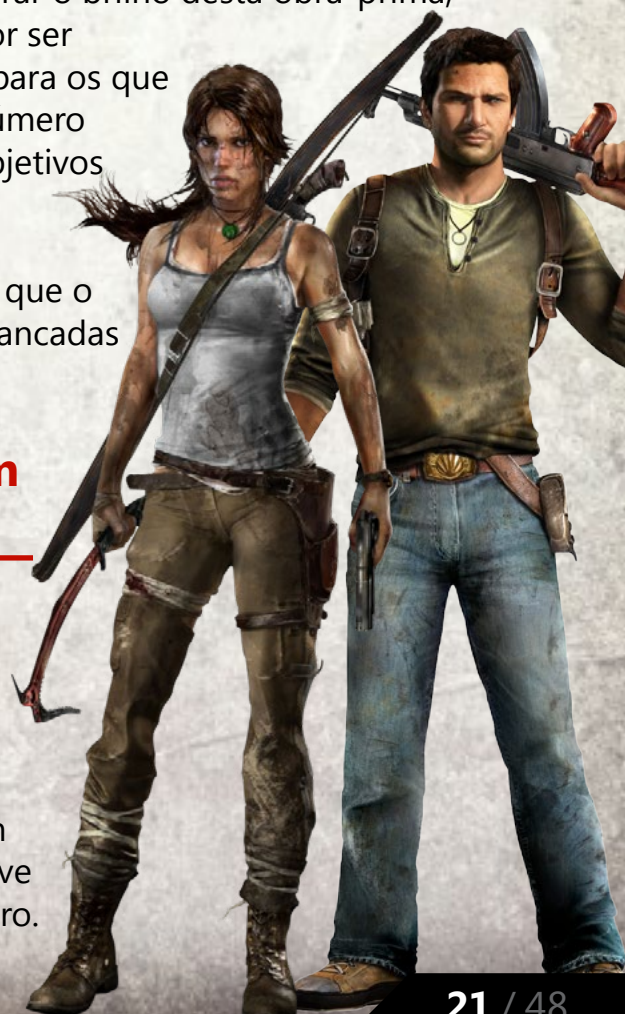
Desde a invenção da modalidade do salto de cabeça sobre precipícios, existe uma atividade bastante apreciada por alguns dos fãs mais sádicos da série Tomb Raider, que é ver Lara se esfolar, se espatifar e estrebuchar de uma forma ao mesmo tempo graciosa, grotesca e dramática nos jogos da série. No novo Tomb Raider as mortes de "game over" continuam bastante dramáticas e até mais aflitivas, graças ao excelente trabalho de animação, captura de movimento, controle de câmera e também à ótima atuação que deu vida ao cerne da jovem Lara. Toda a forma de transmitir o universo do jogo para o jogador recebeu vida nova e uma natureza cinematográfica empolgante jamais vista antes num jogo da série.

A câmera é praticamente um personagem à parte para representar, em primeira pessoa, o espírito do jogador observando e quase sentindo o que Lara sente. Ela ajuda a criar de forma artisticamente bela toda a tensão do game ao nos transmitir senso de urgência e sensações como claustrofobia, vertigem e frio, só para citar algumas. Lara, protagonizada pela atriz Camilla Luddington, também desempenha seu papel de maneira brilhante para criar esse envolvimento, reagindo de forma muito realista tanto fisicamente como emocionalmente aos vários elementos do ambiente. Sua forma de andar, e alguns de seus outros trejeitos, muda significativamente de acordo com a tensão da situação e com as propriedades do lugar por onde ela está se aventurando, sendo que é bastante fácil olhar para a personagem e saber o que ela está sentindo.

Os elementos de RPG, usados para dar forma à curva de desenvolvimento de Lara, ajudam a conectar mais ainda os momentos de ação e exploração com os elos narrativos do jogo. Muito do que você fizer enquanto joga é revertido em pontos de experiência que, quando acumulados, lhe habilitam a comprar novas habilidades de sobrevivência e de combate para Lara. Isso resulta numa sensação maior de realmente estar fazendo parte na determinação da forma e da qualidade do processo evolutivo da heroína.

A maçã podre

O modo *multiplayer* é com certeza a parte que mais tenta tirar o brilho desta obra-prima, por não oferecer nada de muito interessante e original, e por ser extremamente genérico. O pior disso tudo, principalmente para os que gostam de platinar games, é que a aquisição de um bom número dos troféus depende de o jogador cumprir um monte de objetivos nesse tedioso modo online. Isso, por enquanto, é só chato, mas no futuro, quando os servidores do jogo finalmente forem desativados, algo assim impossibilitará por completo que o jogador consiga todos os troféus do jogo. Um combo de mancadas desnecessárias que poderia ter sido facilmente evitado.

"Lara Drake" e "Nathan Croft" caminham de mãos dadas

Não é de agora que jogos de videogame de diferentes franquias se misturam e se "copiam" para tentar criar coisas novas baseadas em coisas já existentes, isso tudo com o intuito de assim proporcionar ao jogador experiências que ao mesmo tempo sejam diferentes e familiares. É assim que se dá boa parte da evolução no mundo dos jogos, e, em um nível de abstração bem alto, mas bem alto mesmo, é inclusive devido a isso que ficamos aptos a classificar jogos por gênero.

Logo nos primeiros minutos do jogo, aqueles que já se aventuraram pelos games da série Uncharted logo sentirão um forte déjà vu conectando o "espírito" do título de renascimento de Lara Croft com o do título protagonizado por Nathan Drake. Isso acontece porque o jogo realmente tem muitos elementos da mecânica dos games da série Uncharted, que, por sinal, também utilizou, na idealização de seu conceito original, alguns elementos que já eram utilizados pelos games da série de Lara. Contudo, ainda assim, Tomb Raider consegue com sucesso reinventar sua própria identidade através da contextualização de tais elementos já familiares com o novo modelo de universo para a série, que valoriza não só o envolvimento de Lara consigo mesmo e com as tumbas, como também o envolvimento psicológico da garota com as várias pessoas que fazem parte da sua história. Com isso, é certo que os desenvolvedores sem dúvida obtiveram sucesso na tentativa de criar bases sólidas para o recomeço das aventuras de Lara Croft.

Prós

- Sistema de combate diversificado e bem integrado;
- Controles precisos e naturais;
- Cenas de ação de tirar o fôlego;
- Desenvolvimento narrativo competente;
- Elementos de RPG equilibradamente bem utilizados;
- Sistema de mapas com dados sobre localização de tesouros associado a cenários belíssimos e com alto grau de interatividade tornam o processo de vasculhar a ilha um grande prazer;
- Excelente trabalho de localização de conteúdo para português do Brasil.

Contras

- Modo multiplayer genérico e nem minimamente tão fluido e empolgante quanto o modo single player;
- Associação do ganho de alguns troféus com tarefas a serem realizadas no modo multiplayer.

NOTA FINAL
9

Tomb Raider

PlayStation 3

Leve a **Revista Playstation Blast** com você nas redes sociais! É só clicar e participar!

TWITTER

Seguir

FACEBOOK

Curtir

GOOGLE+

+1

FEED RSS

Assine

PS3

GOD OF WAR ASCENSION™

por **Jean Aluhandri**

Revisão: Leandro Freire
Diagramação: David Vieira

God of War é uma das franquias mais famosas da Sony, que não podia simplesmente ser deixada de lado com o fim do terceiro jogo. Depois de matar os deuses do Olimpo e os titãs, no processo da sua vingança, o novo jogo mostra Kratos pouco tempo depois do assassinato da sua família. Quando Kratos começa a quebrar seu juramento com Ares e passa a ser perseguido pelas Fúrias, seres viventes desde o início dos tempos.

Logo depois que os estúdios desenvolvedores são apresentados, você é obrigado a ver uma curta história sobre o nascimento das Fúrias. Quando elas começaram a obedecer os deuses, como guardiãs de Juras, aqueles que são os fiscais de uma promessa com um deus. O jogo começa com o general espartano na prisão das fúrias sendo torturado.

Aqui, você começa com um minigame, de vários que são proporcionados ao longo do jogo. Os minigames são simples e mais interativos do que os quick time events (momentos em que você precisa pressionar o botão corretamente para prosseguir a sequência). Todos os minigames são de combate ao inimigo, ou seja, você tem que esquivar e atacar na hora certa para vencer.

Os quick time events não são exaustivos, longos ou complexos. Isso faz com que deixe de ser cansativos como nos outros jogos e que, com um pouco de atenção, as sequências sejam executadas corretamente. Vale a pena efetuar corretamente a sequência na primeira vez, porque as cenas de ação são simplesmente fantásticas. A mesma receita continua funcionando muito bem, com Kratos escalando gigantes, cortando seus membros e utilizando contra os próprios inimigos.

Enxergando os deuses com outros olhos

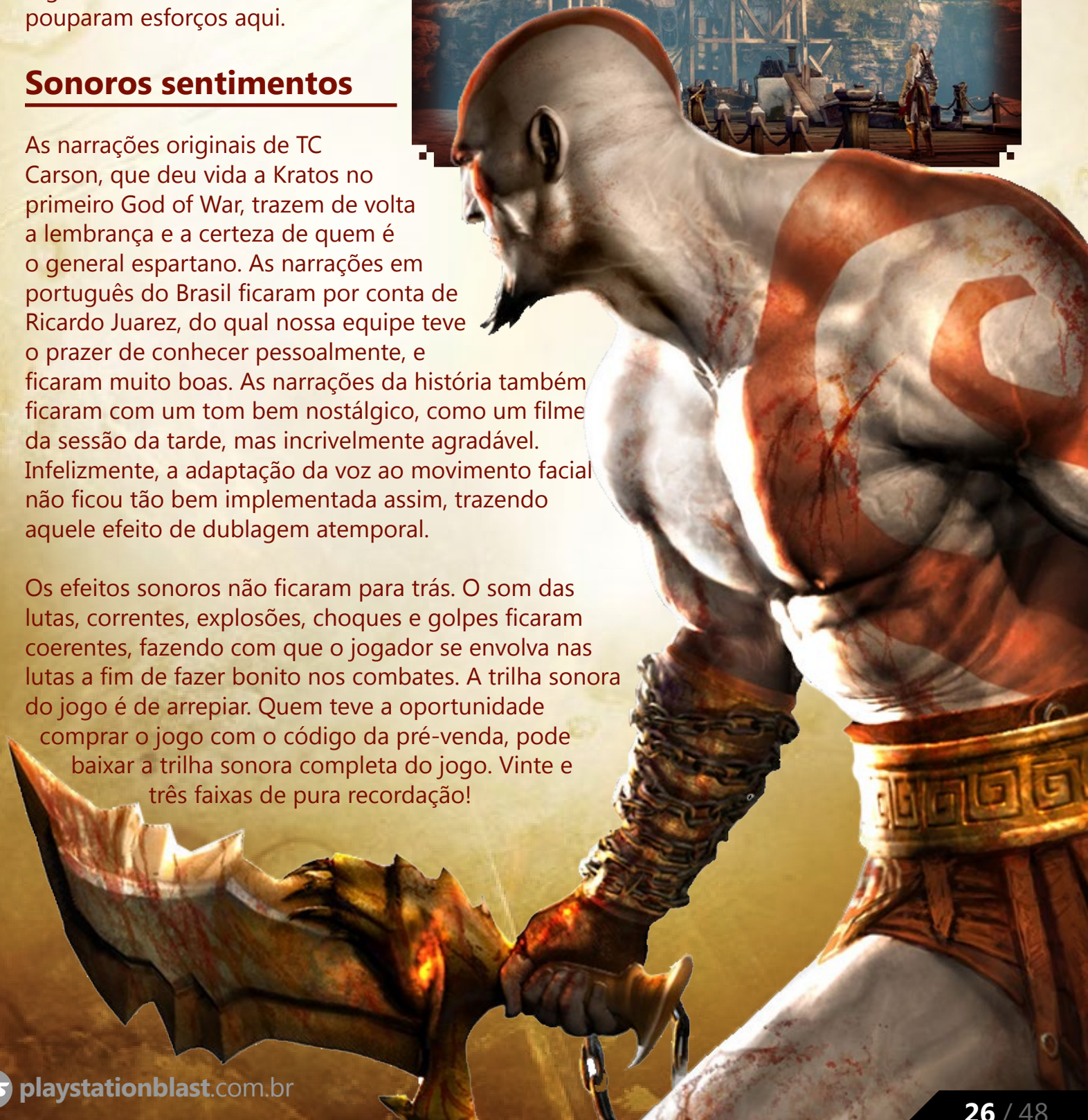
Os gráficos ficaram bem detalhistas, a ponto de você compreender muito bem o interior do adversário cortado, praticamente uma aula de anatomia. As expressões de Kratos podem ser vistas e compreendidas minuciosamente, o que nesse jogo se torna algo essencial, devido a história, quando o futuro deus da guerra é mostrado como humano, beijando sua filha e demonstrando afeto a sua esposa.

Uma das surpresas sobre os efeitos especiais gráficos fica por conta da utilização do Amuleto de Ouroboros, quando Póllux é derrotado (e te garante o troféu “Quaid!!”, referência ao filme Vingador do Futuro). O amuleto permite controlar o ciclo de vida dos objetos, fazendo-os se decompor ou recompor. O interessante é que para acessar alguns locais, é necessário deixar alguns objetos em um estado intermediário, para que seja possível fazer a escalada e só então regenerar por completo o objeto em questão.

Ainda falando sobre os gráficos, os backgrounds são como pinturas feitas com aquarelas. Belíssimos efeitos aquáticos e luminosos, especialmente na estátua de Apollo. Tanto a visão do ambiente com a estátua destruída como quando está completamente regenerada. Os artistas não pouparam esforços aqui.

Sonoros sentimentos

As narrações originais de TC Carson, que deu vida a Kratos no primeiro God of War, trazem de volta a lembrança e a certeza de quem é o general espartano. As narrações em português do Brasil ficaram por conta de Ricardo Juarez, do qual nossa equipe teve o prazer de conhecer pessoalmente, e ficaram muito boas. As narrações da história também ficaram com um tom bem nostálgico, como um filme da sessão da tarde, mas incrivelmente agradável. Infelizmente, a adaptação da voz ao movimento facial não ficou tão bem implementada assim, trazendo aquele efeito de dublagem atemporal.

Os efeitos sonoros não ficaram para trás. O som das lutas, correntes, explosões, choques e golpes ficaram coerentes, fazendo com que o jogador se envolva nas lutas a fim de fazer bonito nos combates. A trilha sonora do jogo é de arrepiar. Quem teve a oportunidade comprar o jogo com o código da pré-venda, pode baixar a trilha sonora completa do jogo. Vinte e três faixas de pura recordação!

A jogabilidade continua a mesma e os controles se mantiveram, fazendo com que jogadores veteranos já estejam prontos para distribuir a morte a todos os adversários. Foi introduzido um sistema de arma secundária, que pode ser trocada e até arremessada contra os inimigos. Lanças, espadas, martelos, estilingues e até escudos entram na dança! A medida em que o jogador avança, ele recebe poderes elementais que podem ser trocados no meio das lutas.

Os poderes de fogo providos de Ares, eletricidade cedido por Zeus, gelo garantido por Poseidon e até as almas do submundo controladas por Hades. Cada um com sua propiedade, golpes e magias distintas, que podem subir de nível de acordo com o número de orbes vermelhas gastas. É muito fácil conseguir orbes o suficiente para fazer o upgrade de todos os itens, desde que você saiba aonde procurar os baús. Isto inclui as penas de fênix e olhos de górgona, que aumentam o total máximo de magia e vida, respectivamente.

Todavia, mesmo conseguindo tudo isso, você encontrará um desafio que lhe tomará tempo, paciência e habilidade para ser conquistado. Estamos falando do Desafio de Arquimedes. Ondas de adversários com habilidades de longo alcance, voadores e lutadores farão você suar a camisa, com toda certeza. O desafio está tão difícil que um jogador enviou um tweet a um dos desenvolvedores falando sobre esta parte, o que fez a equipe de desenvolvedores criarem um patch para corrigir esta possível falha de design.

O single player é realmente interessante, com um misto de ação e puzzles a serem desenvolvidos, rumo ao desfecho da história, que alterna entre o tempo presente e flashbacks do que aconteceu com Kratos antes de chegar aonde ele está, a Prisão de Hecatônquiro. Contudo, há uma falha grave: as armas secundárias que são pegas no flashback são transportadas para o tempo real. Ou seja, se você está na prisão, que é o tempo real, com uma espada equipada como arma secundária e, durante um flashback, se equipar com um escudo e manter esta arma, quando o jogo voltar ao tempo real, o escudo estará com você. Fora este agravante, a história do jogo é bem montada e nenhum detalhe é perdido.

Quando se fala em arma, é preciso citar o quanto é interessante o esquema de armas no multiplayer, que foi muito pedido durante todo este tempo pelos jogadores. O multiplayer começa com um trecho da história do single player, onde um homem prestes a morrer na Prisão de Hecatônquiro pede força aos deuses. Este homem é o seu personagem no multiplayer e é levado ao Olimpo para escolher a qual deus devotar sua lealdade.

Traga glória aos deuses do Olimpo

Novamente, Ares, Hades, Zeus e Posseidon podem ser escolhidos, cada qual com sua vantagem e desvantagem. As armas e armaduras também alteram as propiedades do personagem, o que exigir um planejamento básico do jogador antes de ir ao multiplayer de fato. Tanto as armas e armaduras quanto a aliança aos deuses podem ser trocadas. Cada uma delas recebem experiência e sobem de nível, fazendo com que tornem-se cada vez melhores com o uso.

Os modos de jogo multiplayer são muito divertidos e interessantes. O Favor aos Deuses é uma espécie de arena em que é possível formar equipes de quatro ou dois jogadores. Ou então jogar o famoso free for all. O modo de captura a bandeira está presente, assim como um modo onde o jogador luta sozinho contra monstros controlados pelo CPU. A experiência conseguida, seja por mortes, captura de bandeiras ou baús conquistados aumentam todos os níveis ao mesmo tempo: alinhamento aos deuses, armas e armaduras.

Itens e magias podem ser compradas com pontos de habilidade ao passar de nível, porém é permitido equipar apenas um de cada por rodada. Outros itens, armas e armaduras podem ser encontradas em baús dentro das arenas ou até mesmo desbloqueadas por feitos na arena, como por exemplo ser o jogador que causou mais mortes, ativou mais armadilhas, pegou mais baús entre outros.

God of War Ascension é um excelente jogo, tanto pelo apelo aos fãs da história quanto pelo seu modo multiplayer. O jogo vem recebendo correções a todo vapor e conquistando os brasileiros pela sua localização. Se você nunca jogou God of War, este é um bom jogo para se começar, por falar das origens de Kratos. Se já é familiarizado com a franquia, é um jogo com um multiplayer decente além dos belos gráficos, músicas e o Desafio de Arquimedes.

Nos encontramos online, entre os pântanos e as arenas online de God of War Ascension.

Prós

- Excelentes efeitos gráficos e cenários estonteantes
- Menús e opções do jogo em português do Brasil, sem falhas
- Animações de "mortes brutais" e magias são sensacionais
- O "Desafio de Arquimedes" aumenta o tempo de gameplay
- A narração em português é muito legal
- O multiplayer é excelente

Contras

- A dublagem do jogo ficou atrasada, dando aquela sensação estranha de ouvir antes de ver
- É relativamente fácil conseguir orbes para fazer os upgrades de todas as magias e arma.

NOTA FINAL
8.5

God of War Ascension

PlayStation 3

PS3

por ***Samuel Coelho***

Revisão: Rafael Becker
Diagramação: Leandro Fernandes

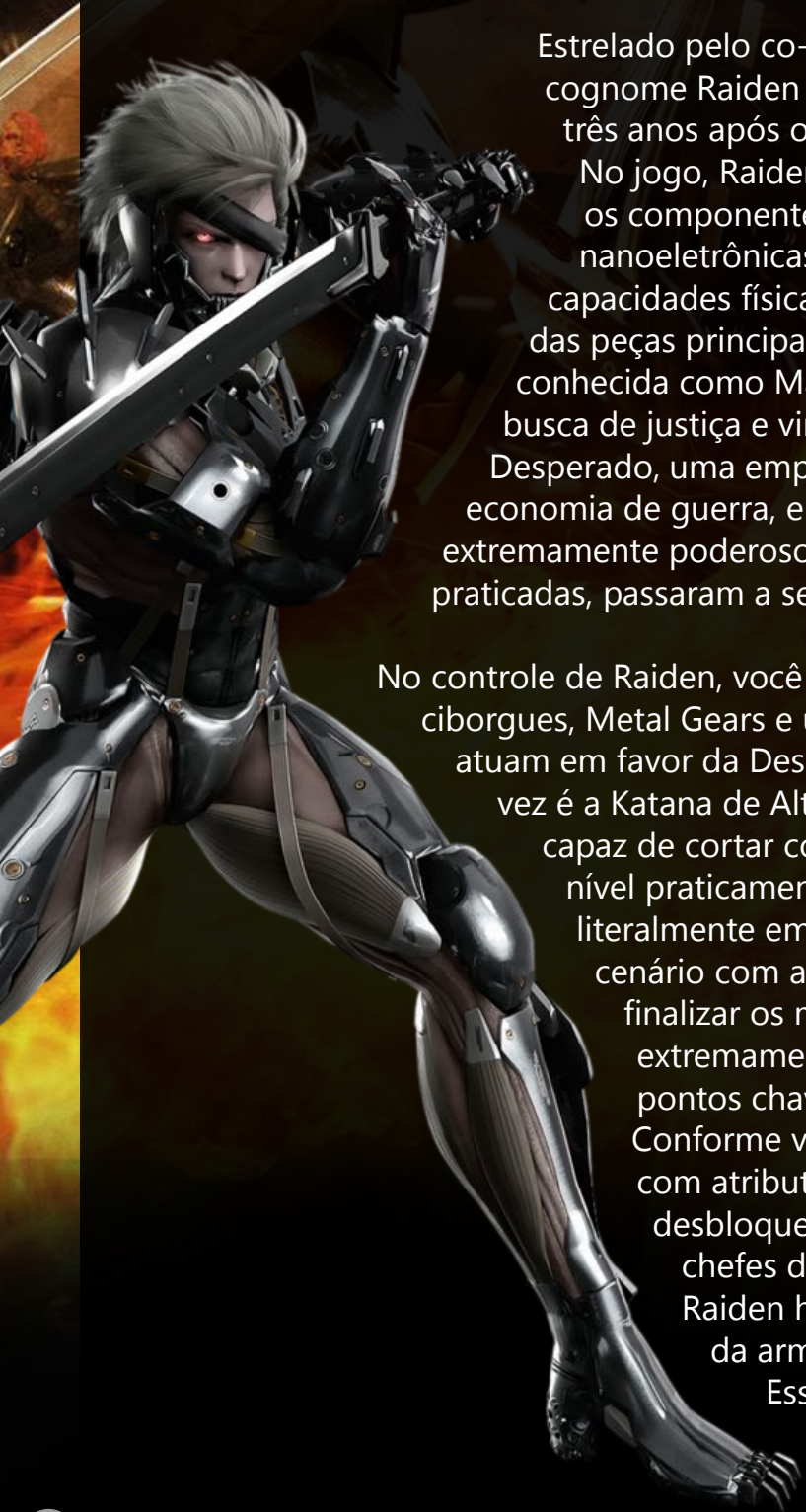
METAL GEAR RISING
REVENGEANCE

Sem palavras, com os olhos arregalados e querendo mais do que acabara de experimentar... Foi assim que o redator que vos escreve ficou logo depois de passar pelo primeiro capítulo de Metal Gear Rising: Revengeance. O jogo lhe pareceu tão imersivo, dinâmico, épico e catártico, que ele achou que acabara de esbarrar em um dos melhores games já criados nos últimos tempos. Mas será que o apetite de longa data por um jogo da série Metal Gear que desse ao jogador o controle sobre um ninja cibernético, que desafiasse com estilo e elegância as leis da física, realmente consegue ser saciado com o primeiro lançamento desta nova categoria de jogos da série Metal Gear, intitulada de Rising? Confira nossa análise e tente descobrir isso conosco.

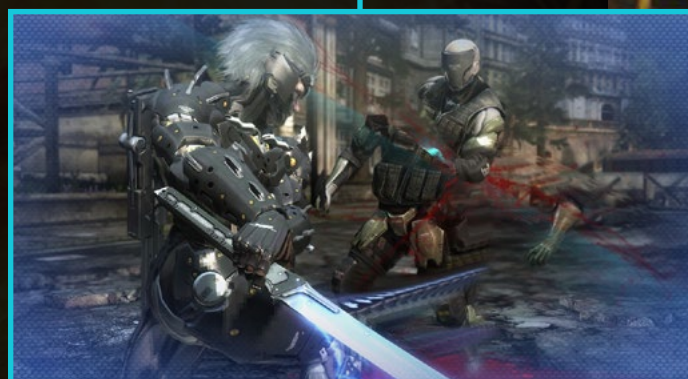
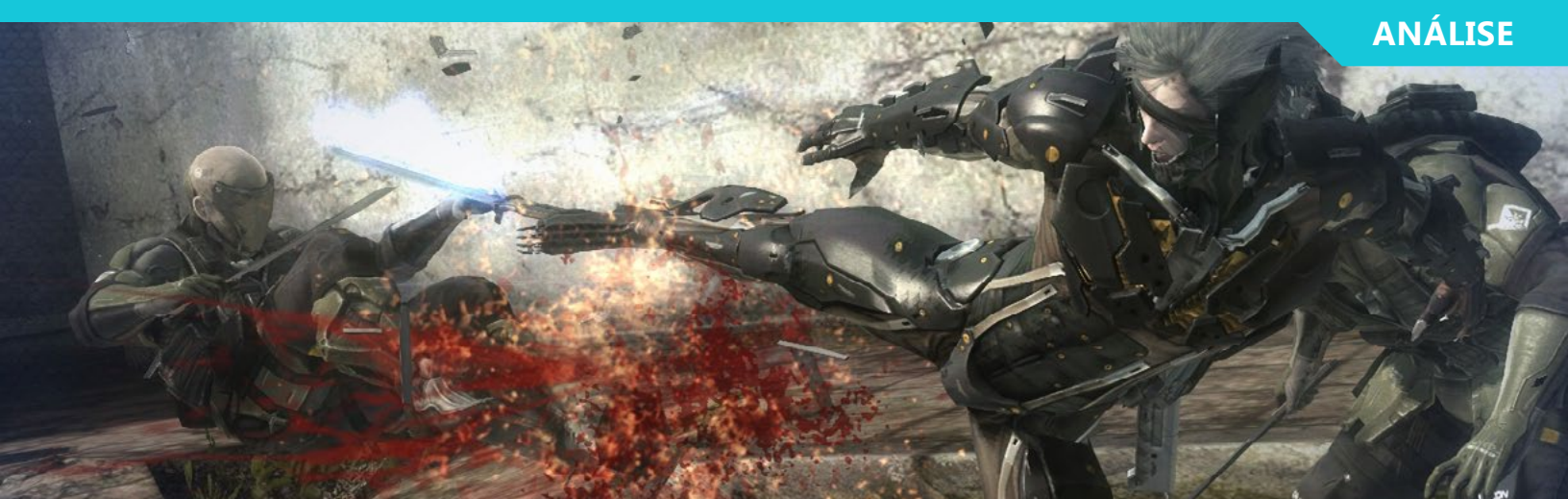
Conceber um Metal Gear que pudesse pelo menos ter alguns dos elementos do gênero hack'n slash é algo que povoa a imaginação de muitos jogadores já há bastante tempo, principalmente graças às cenas de combate acrobático e desenfreado que são protagonizadas por Gray Fox, em Metal Gear Solid. Depois de anos de espera quase subliminar por um jogo com essas características, a desenvolvedora Platinum Games, após assumir um projeto da Kojima Productions, consegue finalmente nos entregar o tão sonhado controle sobre um ninja samurai cibernético, e ao longo de uma aventura completa.

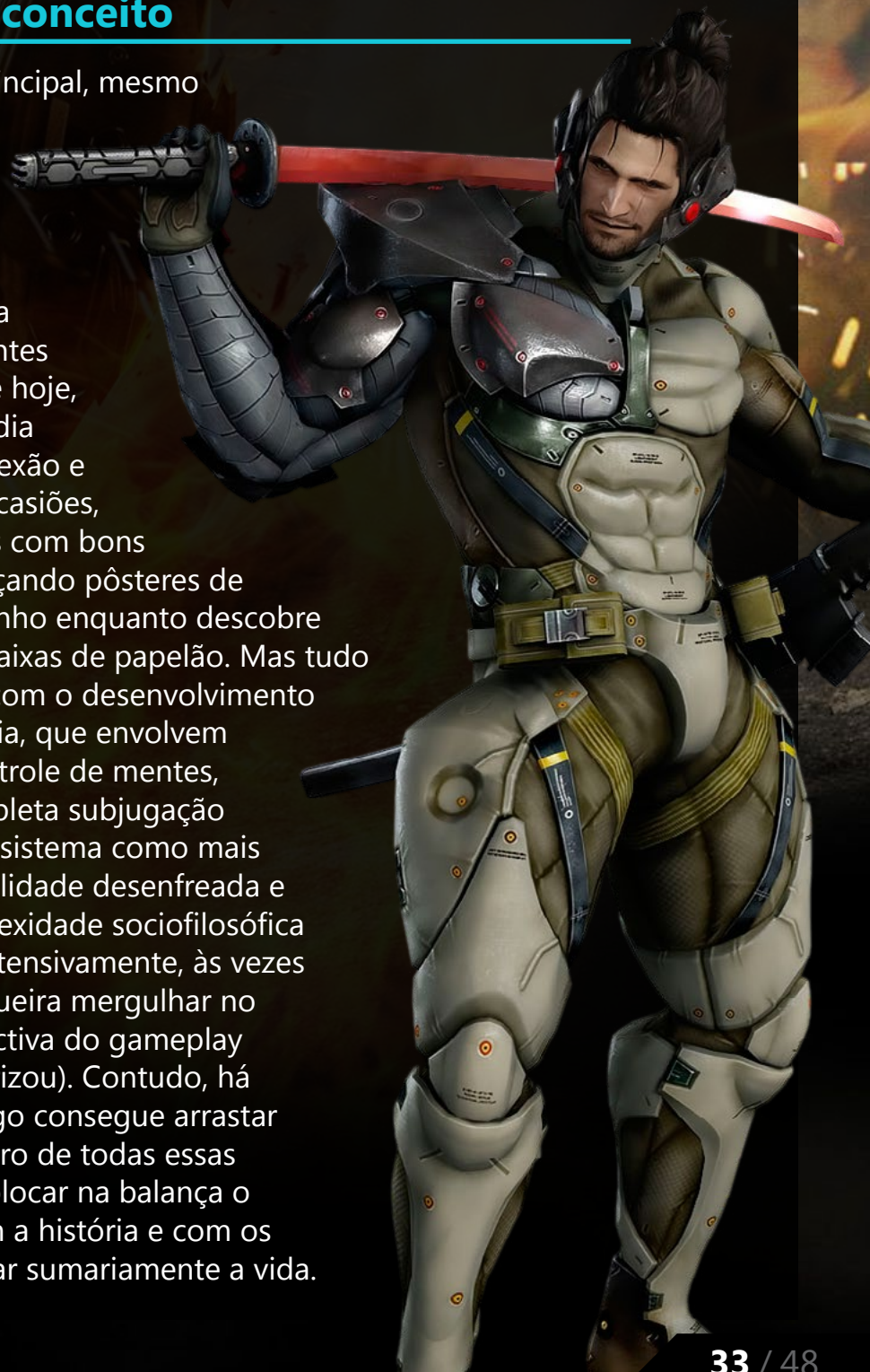
Busca por justiça... ou seria vingança?

Estrelado pelo co-protagonista de Metal Gear Solid 2, Jack – cognome Raiden –, Metal Gear Rising: Revengeance se passa três anos após os eventos ocorridos em Metal Gear Solid 4. No jogo, Raiden é um poderoso ciborgue com quase todos os componentes de seu corpo substituídos por partes nanoeletrônicas, que ajudam a amplificar em muito suas capacidades físicas e seu poder letal. O herói atua como uma das peças principais da companhia militar de segurança privada conhecida como Maverick, e se verá tendo que enfrentar, em busca de justiça e vingança, os membros da organização militar Desperado, uma empresa que defende a perpetuação do sistema de economia de guerra, e que tem a sua frente um grupo de ciborgues extremamente poderosos, que, devido a seu histórico de atrocidades praticadas, passaram a ser conhecidos como Os Ventos da Destruição.

No controle de Raiden, você entrará em batalhas cinemáticas contra ciborgues, Metal Gears e unidades mecânicas não tripuladas que atuam em favor da Desperado. A arma principal do nosso ninja da vez é a Katana de Alta Frequência, uma lâmina que, em teoria, é capaz de cortar com extrema facilidade qualquer coisa num nível praticamente subatômico. Com ela você pode fatiar, literalmente em milhares de pedacinhos, inimigos e partes do cenário com alto grau de precisão de corte, o que permite finalizar os mais variados tipos de oponentes de maneira extremamente elegante, principalmente quando se acerta pontos chave do inimigo com o Blade Mode ativado. Conforme você jogar (e rejogar) o jogo, novas variações com atributos e efeitos diversos dessa arma serão desbloqueadas. Além do mais, ao derrotar boa parte dos chefes do jogo, um dos personagens da equipe de Raiden habilitará o jogador a desenvolver uma réplica da arma principal usada pelo inimigo derrotado. Essas armas que também possuem, cada uma, suas peculiaridades, poderão ser utilizadas na aplicação de combos, e, juntamente com

as variações da lâmina de alta frequência, abrem caminho para uma grande gama de estilos de estratégia de combate. Um ponto negativo dessa parte mecânica se mostra quando o jogador decide usar as armas secundárias, como por exemplo, granadas e lança-mísseis. Quase sempre, fazer uso destes itens parece enfraquecer e empobrecer o ritmo de combate desenfreado do jogo.

Fora das batalhas você percorrerá o cenário cumprindo objetivos quase que excessivamente simples, coletará itens e conversará ocasionalmente com os outros membros da Maverick. A interação com os cenários, apesar de ser fisicamente forte devido à mecânica de cortar e fatiar coisas, é um tanto quanto vazia de propósito quando você não está engajado em batalhas que, além de serem extremamente belas, exigem uma boa dose de destreza e habilidade do jogador tanto para atacar e planejar ataques quanto para se defender de ataques inimigos.

No geral, o estilo de combate e movimentação de Raiden é embebido de elegância e agilidade, e nos passa algo totalmente digno dos padrões que imaginávamos para um jogo de ação que envolvesse um personagem como ele, Olga (ninja ciborgue de MGS2), ou o próprio Gray Fox. Mas ocasionalmente, e infelizmente, Raiden acaba “caindo do salto” de vez em quando, tudo graças a alguns problemas de mecânica no controle do ninja samurai, que fazem com que sua fluidez de movimento seja perdida. Os pontos aonde você pode ou não pode utilizar com segurança a Corrida Ninja para se mover rapidamente pelo cenário, por exemplo, nem sempre são tão óbvios. E a falta de um sistema que permitisse a Raiden se pendurar com facilidade a bordas de superfícies como caixas, telhados e plataformas elevadas em geral sem ter de recorrer ao sistema semi-automático da Corrida Ninja é algo que faz o herói às vezes parecer desengonçado.

Nova roupagem, mesmo conceito

Colocado em paralelo com a série principal, mesmo com a grande mudança nos padrões de jogabilidade, Rising ainda consegue fazer jus ao nome da franquia que carrega. É possível perceber que o estilo narrativo heterogêneo e até a natureza artística do gameplay são bastante reminiscentes dos jogos da franquia já lançados até hoje, e envolvem tanto situações de comédia como momentos de alto grau de reflexão e pungência emocional. Em algumas ocasiões, você poderá se envolver em diálogos com bons toques de humor e talvez até saia caçando pôsteres de garotas japonesas com roupas de banho enquanto descobre soldados ciborgues escondidos em caixas de papelão. Mas tudo isso coexiste de maneira harmônica com o desenvolvimento de vários temas de natureza mais séria, que envolvem política, manipulação de massas, controle de mentes, natureza da guerra e também a completa subjugação daqueles que são considerados pelo sistema como mais fracos. No entanto, em meio à jogabilidade desenfreada e cheia de adrenalina, toda essa complexidade sociofilosófica nem sempre consegue se mostrar ostensivamente, às vezes pode ser necessário que o jogador queira mergulhar no universo do jogo não só pela perspectiva do gameplay (algo que Hideo Kojima sempre valorizou). Contudo, há alguns raros momentos em que o jogo consegue arrastar à força nossa consciência para o centro de todas essas coisas pesadas, nos estimulando a colocar na balança o verdadeiro significado de acabar com a história e com os anseios de um ser humano ao lhe tirar sumariamente a vida.

O game faz isso ao mesmo tempo em que nos mostra que tudo numa atmosfera de guerra conspira para que vidas e mais vidas sejam destruídas e transformadas apenas em números e ferramentas, tudo em favor dos desígnios de entidades ou pessoas poderosas. Os diálogos via Codec entre os vários personagens da trama, que são utilizados como ferramenta opcional de aprofundamento do jogador com a narrativa, e que já são marca registrada da franquia, continuam a fazer presença por todo o desenrolar do game, só que de forma bem mais pontual e limitada. Infelizmente, a união do fluxo de acesso ao Codec com o fluxo do sistema frenético de gameplay movido à adrenalina, gera uma junção dissonante, que não se mostra tão agradável para quem tenta se deixar levar espontaneamente pela experiência do jogo. As duas mecânicas simplesmente não se encaixam uma na outra de forma muito coesa, e geram no jogador, ocasionalmente, uma leve sensação de desconforto, que talvez cause efeito semelhante ao de se ouvir a uma mixagem de gospel com dubstep (experimentem). Algo que é usado com maestria quase inédita no mundo dos games é a trilha sonora. E o que dá grande destaque a essa parte do jogo não é o excelente nível de qualidade das faixas, mas sim o fato de que os designers souberam o momento perfeito de utilizar cada música. Não será nada raro sua pupila dilatar e você sentir vontade de soltar aqueles gritos épicos típicos de clímax de combate enquanto sente que as batalhas contra poderosos inimigos está chegando em um momento decisivo, aliás, é exatamente por conseguir ressaltar e amplificar o envolvimento emocional do jogador com estes momentos que as trilhas conseguem desempenhar tão bem seus papéis, ao gerar em alguns momentos do game quase uma experiência sublime e extática.

Enfim, mesmo estando longe da perfeição, Metal Gear Rising Revengeance pode atrair e satisfazer tanto pessoas que já acompanham a história de Metal Gear ao longo dos anos quanto simples apreciadores de jogos de ação. É lógico que fãs veteranos conseguirão logo de cara se contextualizar bem melhor no universo de Rising do que os novatos, já que a história do jogo é uma continuação direta de Metal Gear Solid 4. Mas, mesmo como continuação, o título também é o marco de um pontapé inicial para o surgimento, nos jogos da série, de uma nova identidade estilística, que pode muito bem se manter ao lado da boa, velha e apreciada jogabilidade dos games Solid, pois, apesar de precisar de algumas boas melhoras, a mecânica de Rising tem originalidade e apelo suficiente para conquistar legiões de jogadores.

Prós

- Mantém as raízes conceituais da série Metal Gear;
- Jogabilidade cinemática empolgante;
- Sistema de combate na maior parte é inteligente e elegante;
- Excelente uso das faixas musicais;
- Menus e legendas em português do Brasil;
- Batalhas épicas contra os chefes do jogo.

Contras

- Curta duração da campanha principal (4 - 6 horas);
- O design das fases merecia um retoque adicional;
- A câmera, quando em modo automático, às vezes não acompanha perfeitamente o foco da ação.
- Alguns elementos da jogabilidade não se encaixaram muito bem;
- Movimentação pelo cenário de vez em quando parece travada.

NOTA
7.5

Metal Gear Rising: Revengeance

Playstation 3

top 10 Musas dos jogos para PlayStation

por **Leandro Fernandes**

Revisão: Gabriel Toschi
Diagramação: Ricardo Ronda

O mundo dos games está, desde seu início, voltado para um público masculino, ainda que isso venha mudando nos últimos anos. E os games colocaram no mundo diversas musas: mulheres lindas e sensuais que entraram para o imaginário dos gamers no mundo todo como verdadeiras sex symbols, ainda que 100% virtuais. Seja pela nudez, pela atitude ou pelo estilo badass, essas são as 10 maiores musas dos jogos para PlayStation, de acordo com o PlayStation Blast.

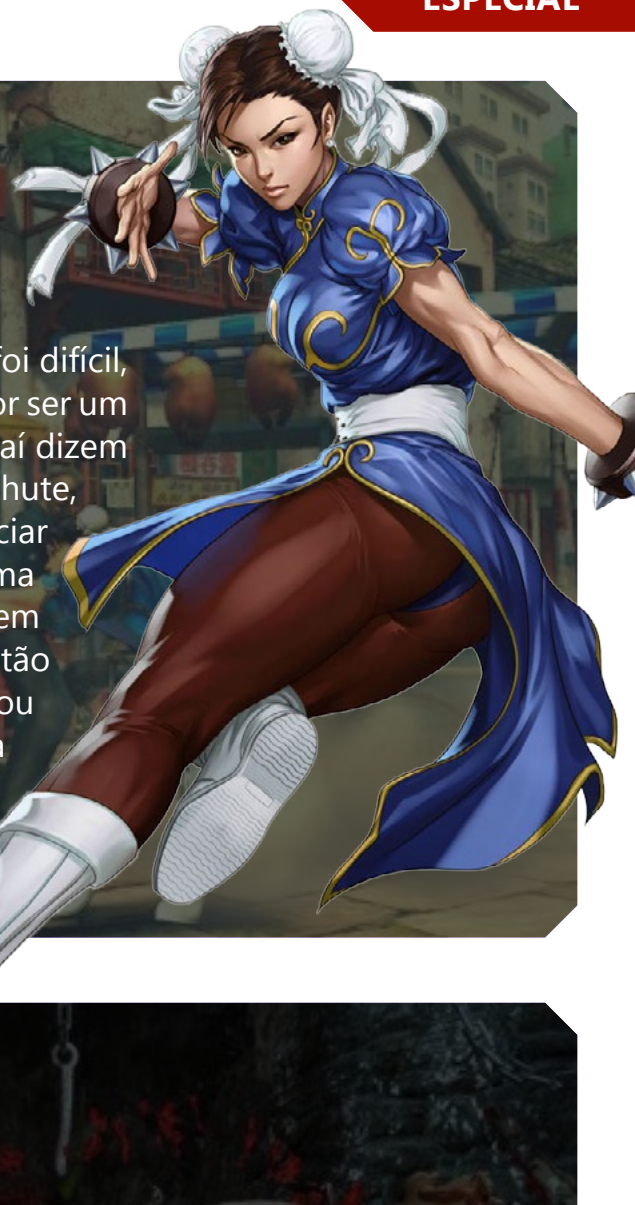
10 Afrodite
(God of War)

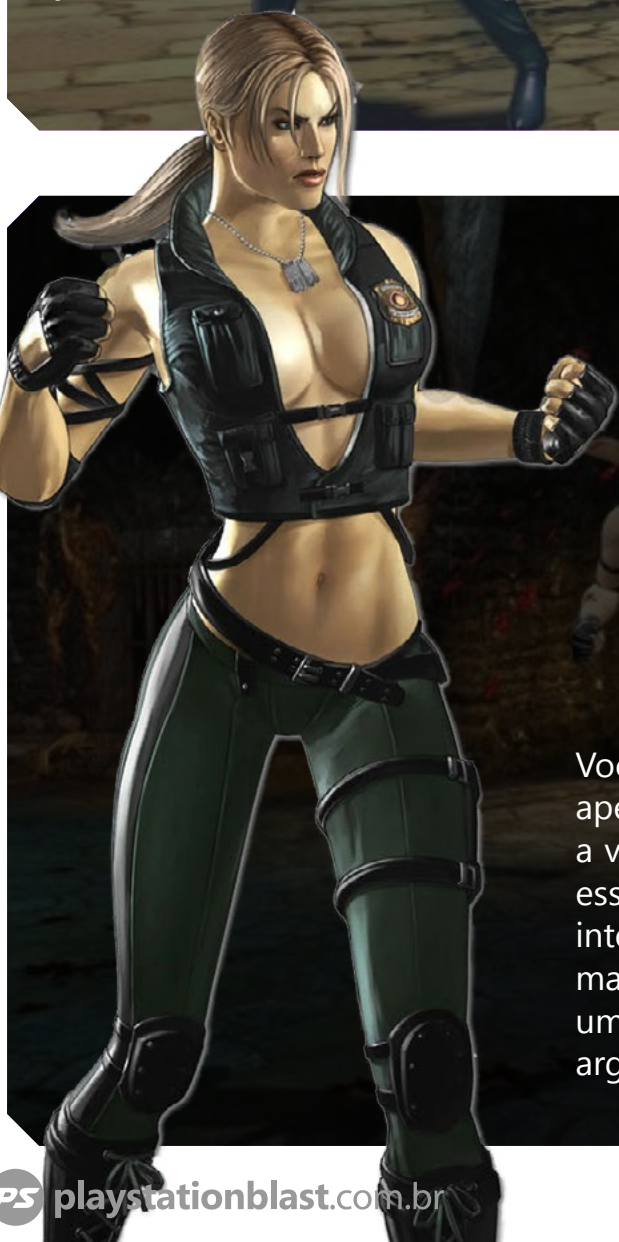
God of War tem muitas mulheres nuas. Era de se esperar que alguém nesse jogo acabasse se tornando uma dessas musas e é o que acontece com Afrodite, a deusa do amor e da beleza. Além da belezinha andar por aí com os seios à mostra, ela protagoniza durante God of War III uma breve cena picante com suas criadas, para depois oferecer a Kratos (e ao jogador) uma oportunidade. Após um minigame, digamos, sugestivo (apertar uma sequência de botões), Afrodite libera uma boa quantidade de orbs vermelhas, para a satisfação e prazer (sim, o primeiro trocadilho infame) do jogador e Kratos. Devido a sua posição mais neutra, ela é possivelmente uma das poucas que o fantasma de Esparta não extermina no decorrer da série. Ou talvez seja simplesmente porque ela é uma bela mulher com um belo corpo e ofereceu os serviços a ele, vai saber.

9 Elenco Dead or Alive

Para um jogo que se orgulha em exibir mulheres semi-nuas com os seios balançando de forma realista a cada golpe, é difícil escolher apenas uma. Seja Kasumi, com sua roupa típica e bastante reveladora; Tina Armstrong, para quem gosta de loiras mais badass; ou mesmo Ayane, com seus cabelos roxos. Dead or Alive é tão focado na exploração do interesse sexual de seu jogador (você mesmo, o pervertido que está lendo isso) que criou um jogo exclusivo para o Xbox chamado Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball, com o intuito de despir as garotas e propiciar uma movimentação mais interessante.

8 Chun Li
(Street Fighter)

Street Fighter também gosta de mostrar mulheres bonitas com roupas provocativas. A briga para ser a representante foi difícil, já que a militar Cammy também tem pernas famosas, mas por ser um dos ícones da série, Chun Li ganha. Muitos marmanjos por aí dizem que escolhem a Chun Li porque ela tem bons ataques de chute, mas isso é tudo mentira. Eles escolhem a Chun Li para apreciar as curvas da chinesa. Ela traz algo diferente também: foi uma das poucas personagens feminina a não ser uma "donzela em perigo". Dito isso tudo, Chun Li não é uma personagem tão sexualizada, talvez para dar mais ainda essa impressão de "sou uma garota que pode se virar, não me toque". E talvez seja justamente essa dificuldade que atraia tantos gamers.

7 Sonya Blade
(Mortal Kombat)

Vocês vão me desculpar. A Kitana pode estar semi-nua, cobrir apenas os seios e ser mais feminina, mas a Sonya Blade é a verdadeira beleza feminina em Mortal Kombat. Loira, com esse ar de policial/militar e com uma das histórias mais interessantes da série toda, ela rouba a cena dessas ninjas mascaradas. Duas palavras: leg grab (a chave de pernas, um dos golpes mais... interessantes dela). Precisa de outro argumento?

6 Bayonetta

Ela tem um jogo com o nome dela (e um no forno), é uma bruxa que atira, mata anjos e usa óculos. É um sonho nerd? Não, é a Bayonetta. Além de ser uma bela mulher, a anti-heroína tem um elemento importante: a atitude. Ela é, claramente, badass. Aqueles personagens que andam em cima do fogo, riem da cara do perigo, o Chuck Norris, o Batman. A Bayonetta faz tudo isso e ainda seduz a galera com uma fenda enorme nas costas da sua roupa apertadíssima. ISSO é uma musa dos games, meus senhores.

5 Madison Paige (Heavy Rain)

A partir do momento em que Madison Paige aparece em Heavy Rain só de regata branca e calcinha, você sabe que ela vai ser o foco dos elementos sexy do jogo. É um pouco depois disso que ela toma um banho e o jogo oferece uma cena bastante explícita de nudez, confirmando as suspeitas. O legal da personagem (além das questões físicas, é claro) é que ela sabe cuidar de si, se defender de serial killers e faz acrobacias incríveis com sua motocicleta. Ela também sabe se passar por stripper. Claro, você pode fazer com que ela seja uma completa idiota e morra, mas deixemos isso de lado. Madison também protagoniza uma cena de sexo (interativa, como de costume da Quantic Dream) e, resumindo, é uma típica musa dos games.

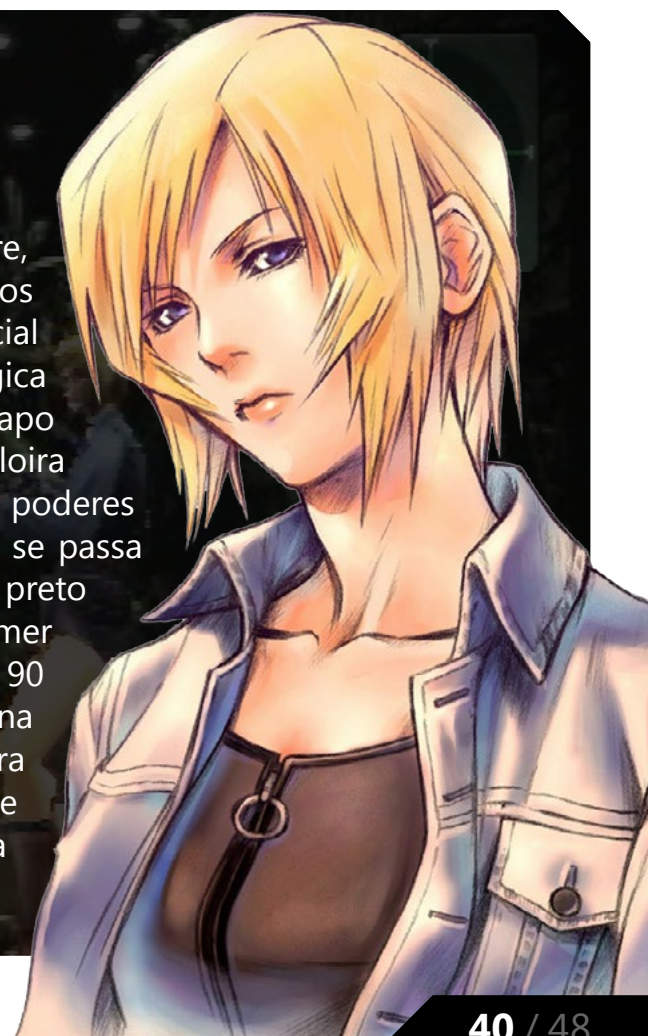
4 Ada Wong

(Resident Evil)

Para começar, vou deixar claro que Ada Wong é minha personagem preferida da série Resident Evil. Adorava a dubladora dela em Resident Evil 2, adorava a forma como ela segurava a arma, meio de lado, e eu jogaria tranquilamente o jogo inteiro no papel dela. Ainda bem que satisfizeram a minha vontade e em Resident Evil 4 existe um modo de jogo para isso. Enfim, Ada é uma espiã, cheia de segundas e terceiras intenções que se apaixona por Leon Kennedy em Resident Evil 2, faz aquela velha brincadeira do "opa, não morri", e volta em Resident Evil 4 para continuar ajudando (ou não) o herói, mas agora com uma roupa bem mais provocante. Ada é outra anti-heroína badass e, embora interprete a donzela em perigo por diversas vezes, ela sabe se defender e tem mais mobilidade e agilidade que o próprio Leon.

3 Aya Brea

(Parasite Eve)

Parasite Eve é uma das minhas franquias preferidas da Square, naqueles tempos áureos em que eles ainda faziam jogos incríveis e originais. A protagonista, Aya Brea, é uma policial de New York que se vê envolvida com uma ameaça biológica envolvendo suas próprias mitocôndrias. Ok, largando o papo que não interessa, Aya é uma descendente de japoneses loira de olhos azuis, que vai aos poucos descobrindo que tem poderes e nos deliciando com sua beleza. Como o início do jogo se passa num teatro durante uma ópera, Aya está com um vestido preto com uma bela (e longa) fenda. Imagino que qualquer gamer com mais de 19 anos que lia revistas de games nos anos 90 já viu a enorme quantidade de imagens de Aya focando na sensualidade da personagem, e se não viu, basta uma procura rápida no Google. Resumindo: por ter se tornado um ícone e ser a personagem principal de um jogo tão bom, Aya fica no top 3.

2 Jill Valentine

(Resident Evil)

Sejamos bem francos: a sensualidade de Jill Valentine surgiu do nada. Em Resident Evil, ela tinha uma péssima dublagem, roupas estranhas e se movia de forma desengonçada. A personagem cresceu quando foi protagonista do ótimo Resident Evil 3, agora com sua roupa que tornou-se icônica. As pernas à mostra, com uma mini saia e o top azul estão marcados no imaginário de todos os gamers e definiram Jill como uma heroína sensual (mesmo estando cercada de zumbis). Até sendo praticamente enterrada por um verme gigante, ela consegue ser sexy.

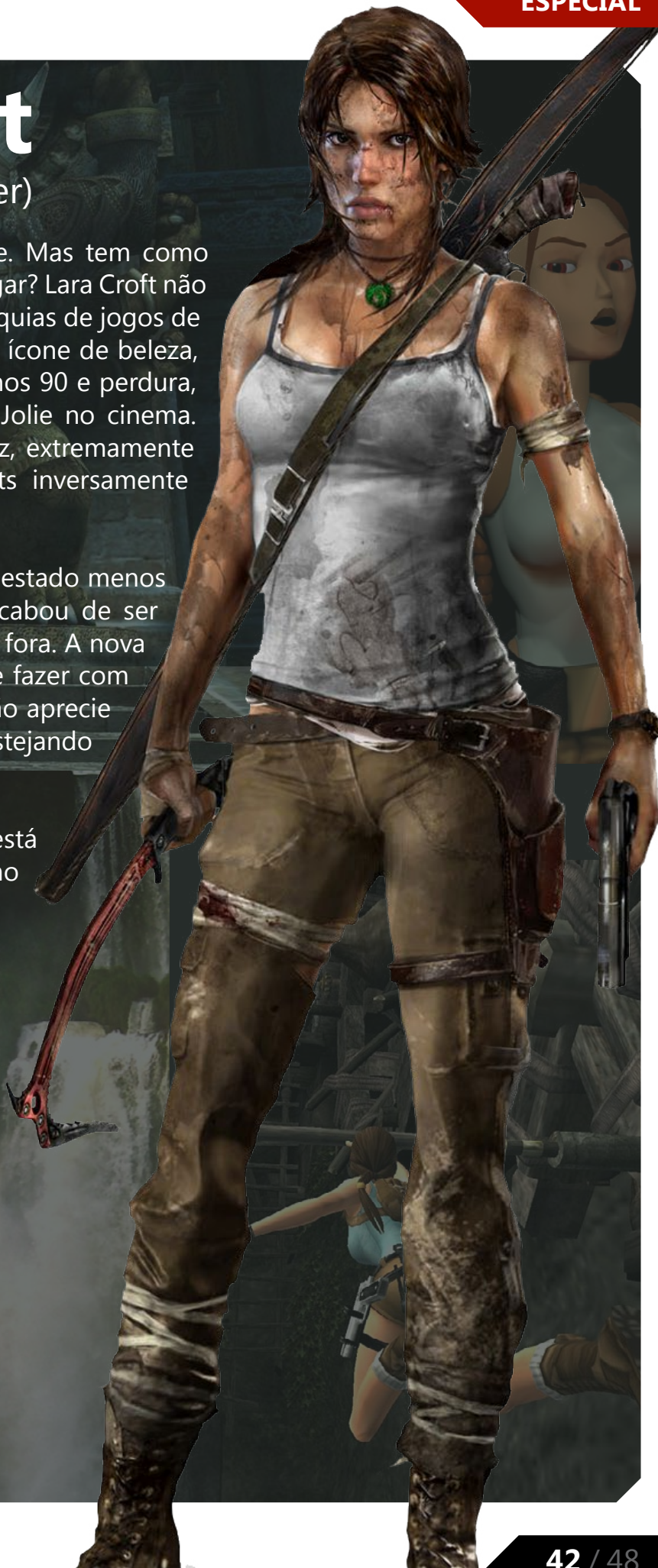
Esperta, a Capcom permaneceu nessa ideia, e a Jill reformulada que aparece em Resident Evil 5 é ainda mais sensual e provocante, com uma roupa apertadíssima, um grande decote (obscurecido por um certo aparelho eletrônico de controle mental) e cabelos e pele mais brancos.

1 Lara Croft

(Tomb Raider)

Eu sei, eu sei. Vocês viram isso de longe. Mas tem como colocar outra personagem em primeiro lugar? Lara Croft não é só uma grande heroína de uma das franquias de jogos de ação mais influentes da história. Ela é um ícone de beleza, sensualidade e atitude que nasceu nos anos 90 e perdura, tomando inclusive a forma de Angelina Jolie no cinema. A personagem é claramente um chamariz, extremamente sexualizada, com seios gigantes e shorts inversamente proporcionais.

Em suas últimas aparições, a heroína tem estado menos provocante, e no reboot da série que acabou de ser lançado, esse lado do exagero vai ficar de fora. A nova Lara Croft é linda, mas agora o objetivo é fazer com o que o jogador se importe com ela, e não aprecie a visão quando a personagem estiver rastejando numa posição, digamos, sugestiva.

De imagem renovada ou não, ela está marcada na história dos videogames como um exemplo de heroína sexy, e por isso merece essa posição.

Menções honrosas

Embora eu tenha citado algumas delas no decorrer do Top 10, elas merecem algo mais específico. **Kitana de Mortal Kombat**[1] trouxe um novo nível de sensualidade ao jogo, usando praticamente um maiô e lutando com leques de metal cortantes. **Cammy, em Street Fighter**[2], chama a atenção pelas belas pernas e os cabelos loiros. **Atena, de God of War**[3], não é uma personagem sexualizada, mas pode estar na lista simplesmente pela ajuda que dá ao anti-herói Kratos. **Miranda Lawson, de Mass Effect 2**[4], com seu jeito meio blasé, é a bitch do jogo e um dos possíveis interesses românticos para um Comandante Shepard. E, finalmente, **Claire Redfield**, que tem uma voz infantil, um rabo de cavalo e é outra motoqueira sexy em **Resident Evil**[5].

1

2

3

4

Que fique claro que esse redator não aprova a super sexualização das mulheres nos games. Mas já que tanta gente gosta de ver seios e corpos feitos de pixels, a indústria continua criando musas e os gamers continuam adorando. E prometemos que, assim que houver 10 candidatos, faremos o Top 10 "Musos" dos Games para agradar a todos os públicos!

5

Assassin's Creed IV Black Flag

por **Rafael Becker**

Revisão: Vitor Tibério.
Diagramação: Guilherme Vargas

O que esperar?

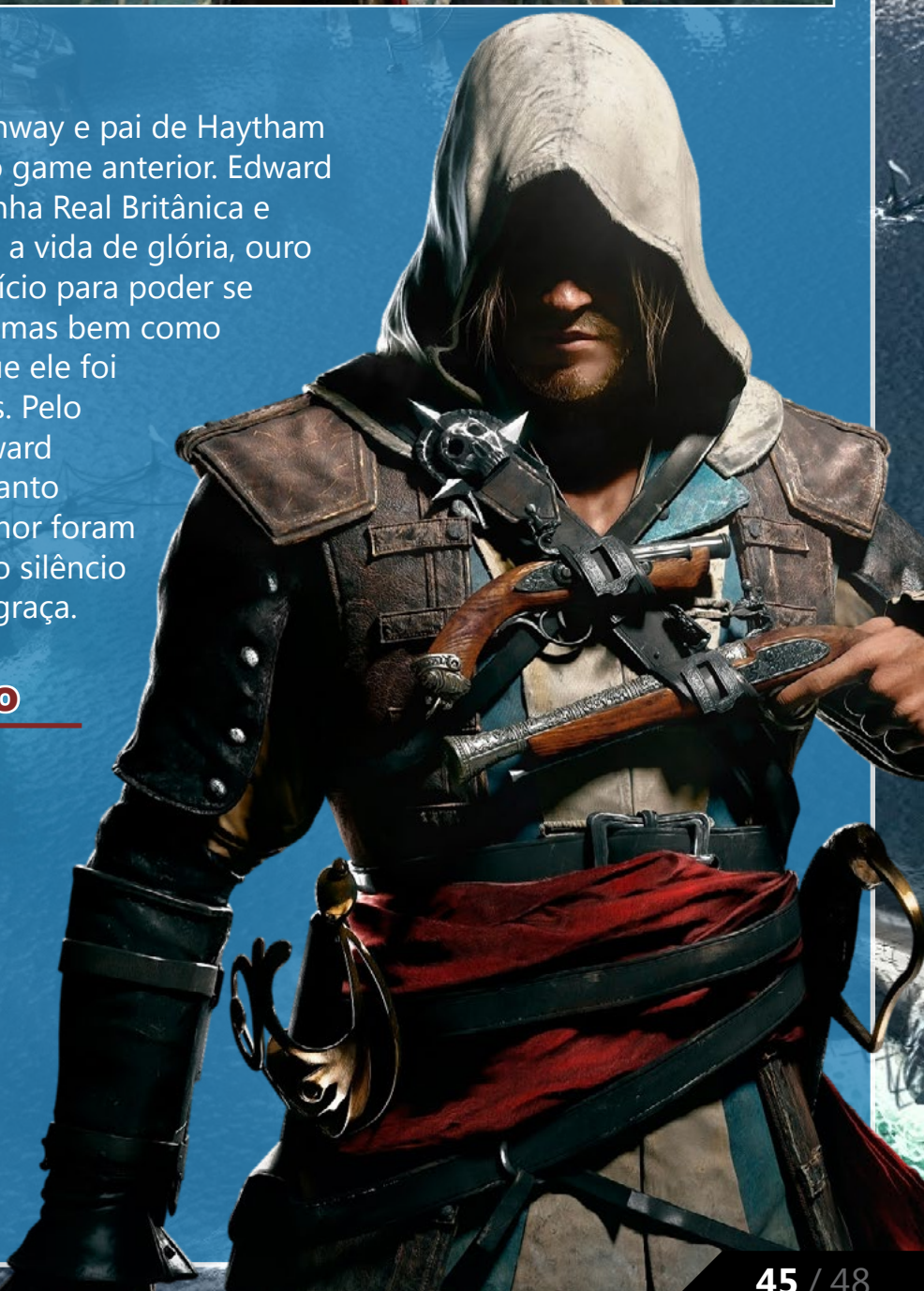
Assassin's Creed III foi lançado em outubro do ano passado e, mesmo sendo promissor na época, foi alvo de alguns desapontamentos, como um protagonista sem carisma algum ou os diversos bugs que nos perturbavam durante a nossa aventura na Revolução Americana. Eu mesmo esperei muito do título, e isso foi um erro, porque até agora nenhum outro Assassin's Creed superou a trilogia do Ezio. E então, como corrigir isso? Mesmo após o recente lançamento de AC3, a Ubisoft resolveu não perder tempo e anunciou Assassin's Creed IV: Black Flag. Será que vem por aí a renovação da franquia ou só mais do mesmo?

Yarr!

A História é realmente fascinante, e a Ubisoft foi certeira ao escolher esse tema para tratar em Assassin's Creed. Na franquia ela é manipulada de uma maneira que faz os jogadores se questionarem como seria o mundo se tudo aquilo tivesse mesmo ocorrido. Desta vez nós seremos levados a uma época não muito antes do início da Revolução Americana: a Era de Ouro dos piratas.

O protagonista é avô de Connor Kenway e pai de Haytham Kenway, ambos figuras principais do game anterior. Edward Kenway fora uma vez parte da Marinha Real Britânica e levado para servir no Caribe. Porém, a vida de glória, ouro e mulheres levaram ele a quitar o ofício para poder se juntar à pirataria, crime não só hoje mas bem como no século 18. Foi nessa nova fase que ele foi introduzido à Ordem dos Assassinos. Pelo trailer de anúncio de Black Flag, Edward promete ser tão bem-humorado quanto foram Ezio e Desmond. Altaïr e Connor foram ambos muito bons assassinos, mas o silêncio e o dever deixaram-nos muito sem graça.

Se deu certo, faz de novo

A maior novidade em Assassin's Creed III certamente foi a adição das batalhas navais. Nelas, Connor é o capitão e possui controle total sobre o navio, podendo direcionar a sua rota, disparar os canhões e navegar em meia vela ou em vela cheia. Como essa foi a maior atração do game, é claro que a Ubisoft iria usá-la de novo. Black Flag

terá a história focada em piratas, a exploração de águas misteriosas e a busca por navios afundados (e, pela primeira vez, o protagonista poderá mergulhar), e lógico que o nosso tempo no mar será muito maior do que anteriormente - a ideia da Ubisoft é de que seja 40% do jogo na proa dos navios e 60% em terra firme.

Mas o bom de Assassin's Creed é poder sair correndo e escalando, então como podem nos colocar tanto tempo em água? Para isso haverá sidequests em alto mar também. Podemos resgatar um pirata, caçar baleias ou ancorar o navio para que o protagonista possa buscar por tesouros perdidos abaixo da superfície, como relatamos no parágrafo anterior. Inclusive veremos combate submerso, como Edward tentando evitar que um tubarão o pegue. Se a premissa do tempo navegando for tão boa quanto a de andar pelo solo, pode surgir algo bom daí.

E, dando uma palavrinha sobre o multiplayer - que já fora confirmado para Black Flag -, fique sabendo que não haverá batalhas navais no PvP (jogador contra jogador). Sim, é triste saber isso, visto que o foco de AC4 é em navios e o modo multijogador não terá eles. Meio contraditório isso, não?

Vida de pirata não é fácil

Fomos apresentados a uma exploração muito abrangente em Assassin's Creed III. Além de podermos visitar grandes cidades da época (que são até hoje), como Boston e Nova Iorque, ainda tínhamos a Fronteira e a Fazenda Davenport, ambas contendo muitos animais para caçar e árvores para poder escalar.

Assassin's Creed IV: Black Flag promete expandir ainda mais

esse ambiente que a Ubisoft foi capaz de criar. Teremos cerca de 50 localizações no título, como enormes cidades-porto (Havana, Kingston e Nassau), ruínas maias, templos, florestas, vilarejos de pescadores e muito mais. Ainda podemos pegar o navio de Edward - o "Jackdaw" ("gralha", em português) - e explorar tudo o que o oceano tem a oferecer.

O combate, mesmo sendo parecido com o de AC3, irá trazer algumas mudanças, como a mira livre (não precisamos mais mirar em inimigos para atirar) e a adição de novas armas. Espadas duplas, pistolas quadrúplas, zarabatana com vários tipos de projéteis e a volta das cordas-gancho e da Lâmina Oculta se encaixam no arsenal de Edward Kenway, que mais parece estar preparado para uma guerra.

"Vamos estragar só uma coisinha"

Provavelmente foi esse o pensamento da Ubisoft quanto à história do presente. Estávamos acostumados com Desmond Miles, mas, devido ao final de Assassin's Creed III, não poderemos controlá-lo novamente. Desta vez será um templário que irá explorar as memórias dos antepassados do antigo protagonista da série. Sim, completamente estranho isso. Essa possibilidade existirá porque ele é um contratado da Abstergo e, graças ao DNA adquirido do Desmond pela empresa, o homem entrará na Animus e viverá a experiência dos piratas.

Não se sabe qual a intenção da Abstergo em saber da vida de Edward Kenway, mas certamente ele tinha algo que é vital para o plano de domínio mundial dos vilões. E a continuação do final de Assassin's Creed III, onde fica? Todo mundo está ansioso para ver, mas parece que ela está em uma gaveta da Ubisoft. Por que não tirar então o "IV" do título, se ele não vai ser uma sequência dos eventos vistos anteriormente? É, meus amigos, o pensamento da Ubi certamente é o mesmo da imagem abaixo:

MONEY

MONEY EVERYWHERE

Assassin's Creed IV: Black Flag com certeza irá trazer muitos aspectos novos que prometem empolgar qualquer um, mas é bom ter cuidado para não vermos a repetição da fórmula de Assassin's Creed III: mostra um trailer bonitinho, gameplay e imagens bacanas e o jogo final é pouco satisfatório. Não estou dizendo que ele é um jogo péssimo, mas o hype foi tremendo para uma história e missões que não superaram as dos antecessores.